NO.53
昭和51年 8/1
アミューズメント通信
ゲームマシン
発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 大阪市北区神山町14(第2松栄ビル) 〒530 ☎06(314)0309 郵便振替 大阪307852 年間購読料(送料共)7,200円

フリッパーチャンピオンの
中山君がテレビ出演
みがき輝やく日本一のタイトル

さきほど開かれた㈱セガ・エンタープライゼス主催のフリッパー全国大会のチャンピオン、中山照章君がテレビに出演した。

これは『秘密の扉』というNET系の番組で、七月二十九日の夜、放映される。内容は、出演者の独特の秘密を探るというもので、フリッパー日本一という輝かしい称号を持つ中山君が、このたび出ることになったわけである。

〝秘密〟を探すほうは、女性側でイーデス・ハンソンさん、酒井和歌子さん、岸ユキさん。男性側は田崎潤さん、林家こん平さん。伊東四朗高島忠夫司会で進められ、ついにチャンピオン中山君の紹介となる。

フリッパー実演は、当然となるが、セガ社から三台スタジオにセットされ、中山君のファインプレーがデモンストレーションされる。あざやかなプレイにしばし呆然と見入る光景も。

なお、フリッパー日本一を示す材料として、本紙「ゲームマシン」第四十八号（五月十五日号）一面の切抜きが画面に登場。楽しい出来事として、各方面からも歓迎されている。

ゲームマシン48号も登場（司会の高島忠夫と中山照章くん）

写真＝セガ社提供

さっそうとデモンストレーション

事務所移転

㈱関西トレード＝姫路市北今宿一九四、姫路ビジネスビル、☎〇七九二－九七－八二二六、福井敏社長。

工場移転

三共精機㈱＝埼玉県入間郡三芳町竹間沢三一二一七、☎〇四九二－五八－一五五一。

電話番号変更

㈱BGM大阪＝大阪市淀川区宮原二－一四－一、吉田ビル、☎〇六－三九三－九〇〇一。

第14回 AMショー

出展規模も大きく

七月末に出展申込締切

10月7日〜9日
東京晴海展示会場

全日本遊園協会（事務局＝東京都渋谷区渋谷三の六の十八、☎四〇七―八七一一、略称JAA、会員数百二十八社、会長＝遠藤嘉一氏）では、ショー委員会（中村雅哉委員長）を中心に、今秋開催される第十四回アミューズメントマシンショーの出展を募集しているが、昨年を上回る規模で七月末の締切に申込みが殺到する見込みである。

出展募集の締切は七月三十一日なので、応募の総体的な結果はまだしばらく待たねばならないが、目下判明しているところでは、屋外の出展希望としてミゼッティ工業㈱、信水貿易㈱、大阪娯楽機製作所などで乗物機の出展を予定している。

また、AMショー出展を通じて協会加入の方向で進めているのも数社あり、協会としては前向きにこれに対処。七月は理事会開催の予定がないが、加入の件で今月中に持ち回り文書による理事会を開き、早急に結論を出す見込みである。

（なお本紙第五十一号でAMショーのメインテーマを、大見出しで間違えました。正しくは「くらしに夢と遊びを」です）

九州アミューズメント協会

七月七日　再結集（福岡）

七月七日、九州でアーケードゲーム場のオペレーターが集まり、「九州アミューズメント協会」として、共通の課題に取組むことになった。

同協会の事務局ともなっている㈲国際リース（福岡市南区清水一の二十二の十）社長の筧幸雄氏によると、以前からこの協会はあったが、それほど目立った「活動」がなかった。ところが、今年になって小型ゲーム、とくにプライズマシンの取扱いをめぐってトラブルがよくあり、これは業界側の取組みにも甘い点がある、として、互いに取組む必要があり、このほど再結集したとのこと。

七日午後二時より福岡都ホテル七階会議室で、久々の会合に三十五社が結集。今後の対策などについて話合い、春秋年二回程度の総会をもつことになった、とのこと。

米国製日本への輸出に急変!!

六月二日付米誌「キャッシュボックス年鑑」によると、米国のアミューズメントマシン輸出量、一昨年度で第一位だった日本は、昨年度フランス、西ドイツ、ベルギーにつづく第四位と、下落している。

過去二年間の上位十ヵ国への輸出量は別表のとおりであるが、これを見ると日本の輸入量は急激に伸び、昨年度は逆に急冷している。

米国AMマシンの国別輸出量　（単位：ドル）

1974年（1月〜12月）		1975年（1月〜12月）	
日本	17,007,961	フランス	18,768,651
フランス	13,816,250	西ドイツ	15,727,613
西ドイツ	11,371,938	ベルギー	12,716,319
ベルギー	9,450,648	日本	8,202,842
カナダ	3,746,968	カナダ	6,007,114
イギリス	3,494,199	スイス	4,014,937
スウェーデン	2,638,710	スウェーデン	3,405,958
ホンコン	2,532,202	イギリス	3,357,224
オーストラリア	2,093,654	オーストラリア	2,925,428
スイス	1,453,401	オランダ	1,028,062
総輸出額	87,193,804	総輸出額	82,706,745

論潮

不当な抗議!?

子どもが遊べるアーケードゲーム場は、いよいよ好調であるが、ときとしてあまり好調のためPTAや地元住民から抗議を受ける、という声がしばしば聞かれる。これはいったいどういうことなのだろうか。

それらの声はほとんど徹底健全のアーケードオペレーターばかりである。もっと厳密に言うと、スーパーのアーケード用ゲーム場がほとんどである。百貨店はもとよりスーパーマーケットもまた非常に厳しい管理下におかれるわけだし、また平素子ども連れの母親や主婦を対象にするこれらの場所で、安全面はもちろん教育面も大いに注意を払っておかねばならないことも当然。健全営業などは自明の至りで、改めて問題にしようがない。

それだけに、つまり万全の運営をしていて、しかもPTAから抗議を受ける、という声は、従って、大いに同情されるべきものだろう。なにも非難されるべきことをしていてなくて、非難を受けることほどつらいことはないからだ。

事実を詳しく調べると、子どもがゲーム機械に無中になって学校の勉強を怠かにすることがある、ということで、ゲーム場通いをするから非行に走るとかということはない。

見方を変えると、学校の勉強より機械ゲームのほうが面白い、ということがよくあるわけだ。それは機械ゲームもひとつの〈学習〉内容であることを示している。

子どもは鋭敏だ。たとえば、フリッパーで数学を、あるいは社会学を、さらには物理（電気・力）学を学ぼうとすることも可能なのだ。フリッパーという機械とのかけひきをつきつめていけば、自分自身との闘い（哲学）へと進める。これらの格闘は多様で、しかも無限である。

さきほどの声には同情するが、なおさらに地域住民との暖かい結びつきを本紙は期待する。正しいことであるならば、いくら今誤解されていようと、やがて正当に評価されるのである。人びとにくらしに夢と遊びを!!

してどうあらねばならぬかという自覚が、キチンとされていると見てよい。今後もそうあられると思うし、希望や要望は、どんどんメーカーさんにお願いすれば解決して貰えると思う。黙っていてはやはり、お互いにコミニュケーションができないから、多いに言うべしということなのだ。

A　そうですね。着想はほんとに良い。ビジュアルなものは、誰もが良いと思うし、欲しいと思う。これまでのテレビ・ビデオゲームが、いわば観念的な映像なのに対し、単純にしてかつ写実、写実そのものの新しいメディアだった。テレビ電話と、普通の電話っていう比較の感じだった。EVR技術が完成したのが一九六八年、CBS、ゴールドマーク氏の仕事ですから、ゲーム機に採りいれるまでには、相当時間を要したことになる。

B　そうですね、むしろ業界としては、遅かった感じがする。現代の技術革新は、恐ろしいスピードです。次から次へと、まるで未来社会が日々実現するって感じです。電気、電子技術関係のイノベーションは、特に超速の観がする。そうしてこうした分野は、その新技術が成果として、一早く産業に採り入れられるという点が見事です。もちろん、こうした新技術は産業界の要請によって開発されるわけだけど、技術の開発とその実用化のアロアンスが、日に日に縮まって来ている。だから、僕たちの業界も、こうした新技術に対して無関心でいては損することになる。もっとも、僕たちの業界は、独自で新技術を開発して、何かまったく新しいものを作り出すという力はまだ弱いから、一般産業界で開発した成果を僕たちは使わせて貰う、採り入れさせて貰う、ということになる。EVRや、ビデオTVなんかはその好例です。

隆盛期のアーケードゲーム

A　私たちの業界の、いわゆる技術は、リレーとモーター、ソレノイドとマイクロスウィッチ、これらが永年その主流だったと思います。おそらく今まで、全体のバランスから見ますと中心だと思います。馴れ親しんできました。だから私たちの技術者も、こうしたものの扱かいが一人前にできますと、使ってる機械の半分以上はオーケーになる。こうした技術的風土が形成されてきたわけで、それ自体問題があるわけじゃないと思うんです。ところが、現在使用されてる機械を見てみますと、この技術系譜も変化してきてる。例えば、アーケードゲーム機の主流の一つに、TVビデオゲームがある。これは全部ICを使ってる。またパチンコゲーム機にもICが使われてる。メダルゲーム機も、セガの「ブラックジャック」なんかマイクロコンピュータが使われてる。試作とか、カスタムメードでなしに、量販品に、ICやマイクロコンピュータを装着することが当り前になってきつつある。こうした技術革新と、ゲーム機の関わり方の流れというか、系譜を追っかけてみると実に面白い。その系譜には、いくつかの山、というか盛り上りというか、節目（ふしめ）があったように思います。

私の記憶では、最初の山は、我国のメーカーさんが最も華々しかった時代として、ちょうどセガさんの「グランプリ」に象徴されるアーケードゲーム機の隆盛期です。このアーケード機は、現在では影もうすれて、新型などあまり作られませんし、過去の語り草みたいになってますが、この時期に作られたものは、実によかったと思うんです。

B　そうでした。ある種の成熟期と言えます。関西精機の「インディ500」、セガの「グランプリ」、中村の「レーサー」などの代表的なドライブ・シュミレーションゲームが発端となって、次々にシュミレーションのバリエーションが各社によって展開、開発された。このシュミレーションゲームの発見は、業界にとって大変な財産になったわけです。

典型的なバリエーションは、ショットゲームの分野で、関西精機の「エアファイター」、中村の「ゼロ戦」、タイトーの「スカイファイター」といったすぐれたアーケードゲーム機が作られました。

A　そうです。このシュミレーションゲーム機は、ますます発展してゆき、より精巧、より複雑、より写実的に変化してゆきました。例えば、ドライブゲームでは、セガ「モンテカルロ」、タイトーの「スピードランナー」、ショットものでは、セガの「エアアタック」、「ジェットロケット」という風にです。

B　こうしたシュミレーションゲーム機の隆盛は、我国のみに溜まらず、外国にも波及し、「フライングサーカス」みたいな絶品が出現したり、ミッドウェイの「スタントパイロット」「シーレスキュー」なんていうのが大量に輸入されたり、業界は大にぎわいで、話題に事欠かなかった。

A　それに当初は、イタリアンクレーンの運営規制後という事情もあり、業界として、クレーンに代わるものを求めていた。そのうえ、ボウリングセンターの増設期でしたので、需要は恐ろしくありましたし、そういう事情で、このシュミレーションゲーム機は、エポックとなった。オペレーターにとっては、売上げは大変良かった。「レーサー」や「グランプリ」が、一ゲーム三〇円のゲーム料金で、一日に一万円も、一万五千円も売り上げたようです。

B　そういう活況情況でしたから、メーカーは競って開発し、量産した。作っても作っても売れたわけです。量産できたので、価格の点でもイニシャルコストの負担が軽減され、製品としてみた場合、今から考えてみますと、実に立派なものが比較的安価に売り出されておりました。例えば、材料等にしても、キャビネットの板、一枚にしても、ずいぶんと厚く、しっかりしたものが使われていました。

トランジスタ採用を促す

A　そうなんです。その結果、メーカーさんは各々、資本と製造のノウハウを蓄積され、それ以降のゲーム機業界のガイドレールが敷かれたわけです。ところが、ところがです。

B　そうなんです。この一大成熟の原動力だったシュミレーションゲームも、行きつくところまで行ったわけです。さきほどの「エアアタック」「スピードランナー」「モンテカルロ」なんかはその極限だったとみなせます。椅子がついて、精巧なミニチュアの自動車を走らせて、もうそれ以上の展開が利かないところまで行ってしまった。客の方もそろそろ飽きてきた、次に出てくるものもない。ボウリングブームも下り坂、すべての条件が下り坂になってゆく。そこで一つの山がピークを過ぎることになった。

A　そうでした。この山を見直してみますと、いくつかの極めて

6面に続きます

メダルゲームの底流

対談放談（その9）

特別連載 第18回

一心生

早いもので、もう本年も半分すぎました。

お正月から、五月のゴールデンウィークを経て、そろそろもう夏休み。準備も万端、整われたことと思います。考えてみますと、今年はアメリカ建国二百年で、世の中、アメリカが大流行。私たちの取り扱っています機械ゲームの原産地は、他ならぬアメリカ。七月四日には、ささやかな祝いごとなどさせていただきました。

この「メダルゲームの底流」も、連載をはじめさせていただきまして、足かけ一年になります。編集部の皆さま、それに読者の皆さまからの温かいご援助、激励を賜わったお蔭です。これからも精一杯頑張ってゆきたいと存じますので、どうぞご指導、ご鞭撻下さいますよう、よろしくお願い申し上げます。また内容につきましては、メダルゲームにこだわらず、広く「ゲーム機械」一般について考えてゆきたいと思っています。読者の方方の何らかの参考にしていただければ、あるいは業界の発展の一助になれば大変幸せに存じます。

B　**EVRレース**について考えてみたわけだけど、この新しいメソッドの功績は、やはり大きかったと言える。故障がとかく問題にはされたけど、それにはひとつ、使用者側のこうした技術への未経験な不安もあったと思うし、また、それに対処するメーカー側の馴れない点、つまり、この業界の体質の把握の問題にも原因はあった。種々聞いてみたところ、メーカーの懸命な努力で、現状では、ほぼ問題ないところまで追いこんで来られたようだ。以前われわれが話し合ったように、メーカーさんでは、サポートと改良を加えられ、ほぼ、改良ユニットは交換が完了したようだ。こうした一連の作業のあり方は、やはり、メーカーと

明確な示唆がありました。

例えばドライブゲームをみてみますと、その原型は、ゲームとしては、関西精機などで作っていた「ミニドライブ」がその発想だと思うんです。もっとも「インディ500」も関西精機でしたが。この「ミニドライブ」と「インディ500」の間にある関わりは、一つの新しい技術でした。「ミニドライブ」はベルトに描かれた道路が、どんどん出て来て、道から外れないようにクネクネとハンドルを切ってゆく。遊び方、ゲームの内容は、本質的には極めて似かよっています。両者の相違は、一方が物理的に車が道路を外れたことを検出したものをCDSを使ったオプチカルセンサによって電気信号に換えた点にあった。その方法は、それまでのゲーム機には採り入れられていなかった。昔、後楽園に「シムカー」というのが設置してあったのを見たことがある。詳しいことは分らなかったが、透明な円盤に道路が描かれていて、光源によって、あたかも自分が車を運転しているかのように見えるドライブゲームだった。しかし、後楽園の「シムカー」は、本物の自動車を使って、ボンネットをそっくり部屋に突っこんでおり、装置そのものは、とてつもない大掛りなものだった。これらはそれまでのゲーム機にない技術が、明らかに採り入れられていた。

関西精機のドライブゲーム

インディ 500

ミニドライブ

B　そうですね。「ミニドライブ」のようなものも、いくつもいくつも種々なモデルが出て、展開が図られましたが、それらはそれ以上にはならなかった。出尽した後に、新しい技術を附加、採用することで初めて、まったく新しいジャンルの展開が可能になった。当時は、ちょうどトランジスタの普及の時代に、技術的分野では照応した。その結果、シュミレーションゲームの成熟期には、リレーとモーターに加えて、トランジスタがどんどん採り入れられて、さまざまな新しい工夫が実現した。ゲーム機に、擬音がたくみに使われるようになったのは、このトランジスタの成果です。

A　トランジスタの技術は、今日ではほとんど問題にはならないほど、使いこなせるようになりましたが、やはり当初は難問だった。技術者の専門化、再教育、レベルアップは、各企業にとって頭を痛めた課題でした。お蔭で、ゲーム機業界に、専門知識を修得した人材が必要に迫られて参入する、なんていうおまけがついて、結果的にはよかったわけですが。

メダルゲームによる変革

B　話を元に戻しますが、行きつくとこまで行ったアーケードゲーム機のピークは、ボウリングのピークと共に徐々に低落した訳ですが、その次の山はどうでしょう。

A　そうです。ボウリングセンターの低落は、そのままゲーム場の低落に絡がった観で、そのまま駄目になっていったという意見が一般的です。そこで、その解決策というか、離脱の方向として、一方としてはゲーム機を単体ではなく、システムとして把握する、オペレーションの転換として「メダルゲーム」が発明されたわけです。経済的な物差し、経営観点からはこの「メダルゲーム」の発明は、まさに業界全体を生き返らせ、そのうえ、かつてないほどのスケールに押し上げる事に成功したのは、衆知の事実ですが、機械の流れの系譜から見れば、この「メダルゲーム」は、やや異質だと思います。というのは、一つのジャンルがあり、その中で展開が積み重ねられ極限に到達し、行き詰る。そこに新しい技術が投入されて別な展開、あるいは新しいジャンルが生れるという、通恒のパターンには「メダルゲーム」は当てはまらない。むしろ、まったく新しい見直し、発想そのものの転換というところから「メダルゲーム」は出て来ました。ですから、系譜としては、まったく新しい系譜が誕生したものと、私なんかはとらえています。機械の問題じゃなくて、運営の問題なのです。もちろん、それ以降、この「メダルゲーム」の系譜では、それ自体として、次々に種々な展開が試みられ、新しいゲームのコンセプトが誕生し続けています。ですから、「メダルゲーム」を一つの大きい山とみなしはしますが、これは別格の山ですね。

B　なるほど、その見方はなかなかユニークです。メダルゲームをグラフにたとえればタテ軸と横軸の相違で見るということでしょうか。

8面に続きます

TVゲームの生成流転!!

本来、イノベーションは、不連続の連続だと思うんです。一つの系に根ざす欲求があって、それが解決されてレベルアップする。すると新たな欲求がそこから芽生える。こうした、系そのものの増殖作用が維持され、最終的には、とてつもない進歩になる。突如として全く新しいものが飛び出してくる事なんかない。積み重ねと言える。そういう観点から言えば、メダルゲームは明らかにディメンションを異にした、まったく別の系と言うことができる。

A　シュミレーションアーケードゲーム機の系の延長線というか、連続した系の次の山ということになりますと、ICの導入ということになります。具体的な発露は、アメリカのアタリ社の「**TVポン**」ということになります。このIC技術の導入は、それまで行き詰っていた感じのアーケードゲーム機を、更に別な角度から甦えらせることになりました。

B　そうですね。今日、アーケードが復調してくるきっかけを作ったのはTVゲームに外なりませんね。それにおっしゃる通り本格的にICが導入されたのもこのTVゲームからでしょう。

A　そこで、このように一つの系が、またしても新たな可能性として展開が見込まれる契機として、ICという新技術が関与していることに気がつきます。それは、それまでの極限に到達して、それ以上進みようのない情況にあったものが、新技術、つまり、それまでできなかったものや事柄を可能にする、不可能を可能にする技術という意味での新技術、の採用で、一レベル上の振り出しに戻ったことを意味したわけです。アタリのブッシュネル兄弟は、ゲーム機分野では、新しい、歴史は古くないと聞いています。電子技術分野での経歴の持ち主です。ですから、ちょうど、集積回路が普及し始めた時期でもありましたから、お得意の技術を、かつてのアーケードゲーム機のゲームのコンセプトに復合させることは、かれらの技術レベルでは容易だったと言っても差し支えないばろうと思います。

B　そうですね。概念としてのゲームで考えれば、テニスゲームは別に目新しくはない。だけど、ICを使うことで、初めて、あれだけのゲームをさせることが可能になった。真空管や、トランジスタを使うだけでは、TVゲームは出来てはいなかったと思う。少なくとも、大きさの点だけを取ってみても、IC回路が使われなければ、とてもゲーム場に入る大きさには収まってはいない。

A　このアタリの「**ポン**」がきっかけになって、TVゲームの一大ブームが到来することになったわけです。この現象は、「**インディ500**」が契機になって、シュミレーションアーケードゲーム機の、一大ブームがまき起ったのに似ています。さまざまなバリエーションが、内外の各社によって展開され、ピンポン、サッカー、バスケット、ロケット、タンク、ドライブゲーム、空中戦、野球、潜水艦、ありとあらゆるゲームがシュミレーション化されて出て来た。まさに「**グランプリ**」の再来という感じです。このまま行くと、かつてのアーケードゲームのように、行きつくところまで行って、最後に行き詰る運命に、このTVゲームもあるのかなっていう気がする。いずれにせよ、新しい技術と機械の系の関わりは、こういう相互作用を経ながら連続運動を繰り返す。

B　しかし、技術革新の速度が早いから、かつてのシュミレーションアーケードゲームのように、ピークを過ぎて途切れるという危険性は少ないように思う。例えばトランジスタからICの実用化までに要した期間ほどには、空白は続かない。またICからマイクロプロセッサ、ミニコンという風にこの技術は連がった技術と言うことができる。だから、その展開、対応は可能性としてはいわば無限に近いとも言えそうで、たとえ、どんな種類のゲームの概念が考案されても、おそらく、大した苦労もなくゲーム機として実用化することは可能だと見てよいのではないだろうか。従って、これからは技術的に不可能だという制約を前提としてゲーム機械を考える必要はないとも言える。まあ、こうした極論はさておき、今後の課題は、ゲームとしてのコンセプトの優劣と、価格をいくらに押えられるかという二点に絞られてくるに違いないと思います。

【この項了。以下つづく】

アタリ社のTVポン

ポン　　ポン・ダブル　　テーブル・ポン

8月末で積立申込締切

本紙主催のMOA視察旅行

技術の高度化、ゲームの多様化進む アメリカのアミューズメント業界を探る

日本の第十四回AMショー（十月七日から三日間、東京晴海）に引続き、アメリカで開かれるMOAショー。

MOAショーは正式にはミュージック・オペレーターズ・オブ・アメリカ、エキスポ'76と言い、十一月十二日から三日間、シカゴ市にあるコンラッド・ヒルトンホテルで開催される。毎年大規模になりつつあるMOAショーに、昨年ははじめて日本からの独自の出展があり、今年はさらに日本製品の進出がめざましいもの、と見られている。

もちろんゲームマシンの母国であるアメリカなので、広範囲でしかも内容のあるショーであることは言うまでもない。

また同ショー開催地のシカゴにはバリー社、ウイリアムズ社、シカゴコイン社等があり、また同じイリノイ州にはゴッドリーブ社があるなど、ゲームマシンの中心的製造地ともなっている。

堅実に30人目標

アミューズメント通信社主催で目下進めている第一回トラベルプランは、このMOAショーの視察を中心にした米国アミューズメント業界視察旅行で、純然たる業務旅行を目的としている。つまり観光旅行を主としていない。

従って、税法上の措置として会社業務の必要経費と認められるべきものであり、その証明書類も作成される。これにより費用の約八割は必要経費とされる見込みである。

エージェントについても、ジャスペル㈱というIATA公認の堅実優秀な会社であり、安心できることは先述のとおり。

今まで、旅行費用積立方式を採用、堅実にこの企画を進めてきたところ、すでに参加予定人数の八割ほどの申込み、積立があり、参加予定のワクを広げる必要も出てきた。

一方、無制限ではまとまりを欠くことも考えられるので、最終参加人数三十人とすることになった（満員になり次第募集を締切る）。

増えた見学コース

スケジュールは右の表のとおりだが、既発表の原案をいくつかの点で変更した。十日間という日数に変更はないが、希望により訪問地を増加した。

まず、西海岸にあるディズニーランドが加わり、ロサンゼルスでの滞在が楽しめることになった（他方、ホノルル滞在は一泊に短縮）。

シカゴ直行を避けて、サンフランシスコ経由にて、マリオットのグレートアメリカを見学。話題の大型遊園機械〝コークスクリュー〟の見学（予定）。それからシカゴへ。シカゴではMOAショーの初日を見学。二日目は、バリー社とウィリアムズ社の工場見学に回る。

ショーの方にとどまる人はとどまる、というオプショナル方式。なお、見学する工場はさらに増える可能性もある（目下交渉中）。

以上の変更点は、参加者が少ないからではなく、参加者が多くかつ参加者の意見を採り入れた結果のもので、今後もこのプランの充実の方向で変えられることがある。

積立方式で49万円

さらに朗報として、参加者数の増加から、旅行費用が安くなった。一括払い込みの場合は既発表のまま五十二万円だが、積立方式の方は四十九万円となった。すでに積立られている方はもちろん、積立締切の八月末までに積立方式をとられる方は、四十九万円となる。また、さらに三十名満員となった場合には、さらに格安となる予定。ただし、はじめのほうで申込んだ人ほど安く、締切近くで申込んだ人ほど高くなる二段階制は変らない。

一度に総額払い込むことも可能だが、主催者としては絶対確実な積立方式でお願いしたい。なお、申込み、積立していて、参加者の都合で参加取消しの場合は、「取消規定」により、積立金は返却される。

旅行費用の内わけは、航空運賃（エコノミー）、全朝食代、宿泊代、チップや税金、手荷物料金（20kg以内）、ガイド経費。なお、旅券代など個人経費は含まれていない。

申込、積立方式など詳しい点は左記までお問合せ下さい。実り豊かなMOAEXPO'76で、大いなる成果を!!

◉問合せ先
☎〇六（三二一四）〇三〇九 アミューズメント通信社（赤木）
☎〇六（三四五）〇七〇一 ジャスペル株式会社（カ津、松岡）

第1回旅行プラン
米国MOAEXPO '76と
アミューズメント業界視察旅行

旅行期間	昭和51年11月10日㊌～19日㊎ 10日間
旅行費用	¥490,000（但し、積立申込の方に限る） 一括払込みの方は¥520,000
募集人員	20名以上30名（満員になり次第締切り）

主催・アミューズメント通信社

日程表

日数	月日	訪問地	時間	摘要
1	11月10日（水）	東京発 ……国際日付変更線…… サンフランシスコ着	17:00 10:10	到着後特別バスにてマリオットグレートアメリカの施設視察（サンフランシスコ）
2	11日（木）	サンフランシスコ発 シカゴ着	10:00 15:00	シカゴ市内のアミューズメント施設状態の視察（シカゴ）
3	12日（金）	（シカゴ）		終日USA MOA EXPO'76 視察と商談（各自自由）（シカゴ）
4	13日（土）	（シカゴ）		終日視察 米国有名ゲームマシンメーカー訪問予定（バリー本社他2社）（シカゴ）
5	14日（日）	シカゴ発 ラスベガス着	10:45	ラスベガス市内事情視察。本場のカジノの研究（ラスベガス）
6	15日（月）	ラスベガス発 ロサンゼルス着 ディズニーランド	10:45 11:36 14:00	ディズニーランドに直行。世界的なアミューズメントランドの研究（ディズニーランド）
7	16日（火）	（ロサンゼルス）		市内のアミューズメント施設の研究。ハリウッド見学（ハリウッド）
8	17日（水）	ロサンゼルス発 ホノルル着	10:30 12:55	到着後特別バスにて市内視察。ホテルでのゲームマシンの取入れ方法の研究（ホノルル）
9	18日（木）	ホノルル発	14:15	多大な成果をたずさえて
10	19日（金）	……国際日付変更線…… 東京着	17:10	入国手続後解散

ペニーフォールの最終決定版。長期ロケでバツグンの売り上げ保障。コインゲームとペニーフォールを併用した新しいタイプのペニーフォールです。

FIRST CHANCE

軽快なリズムにのってスピーディーに回転する6本のロータリーアーム。チャレンジャーは、このアームを狙ってメダルを投入します。回転するアームにうまく入れる。このタイミングを狙うテクニックにチャレンジャーを燃えさせる秘密があります。うまくアームに入ると標示枚数だけメダルが払いもどされます。ペイアウト枚数は、5枚から20枚です。

ロータリーアーム的中率　0～100%調整可能
アームペイアウト枚数　5枚～20枚

ONE MORE CHANCE

アームからはずれてもゲームはまだ続けられます。はずれたメダルが下のペニー板に落ちると、そこでまた従来のペニーフォールとして遊ぶことができます。

B.G.Mカセット・テープ内蔵！

ロータリーフォールズ

ROTARYFALLS

㈱アールジェイコーポレイション東京
東京都新宿区四谷3丁目6番地　熊沢ビル　TEL 03(358)1681㈹

㈱アールジェイコーポレイション大阪
大阪市北区与力町2丁目52番地　TEL 06 (353)5567

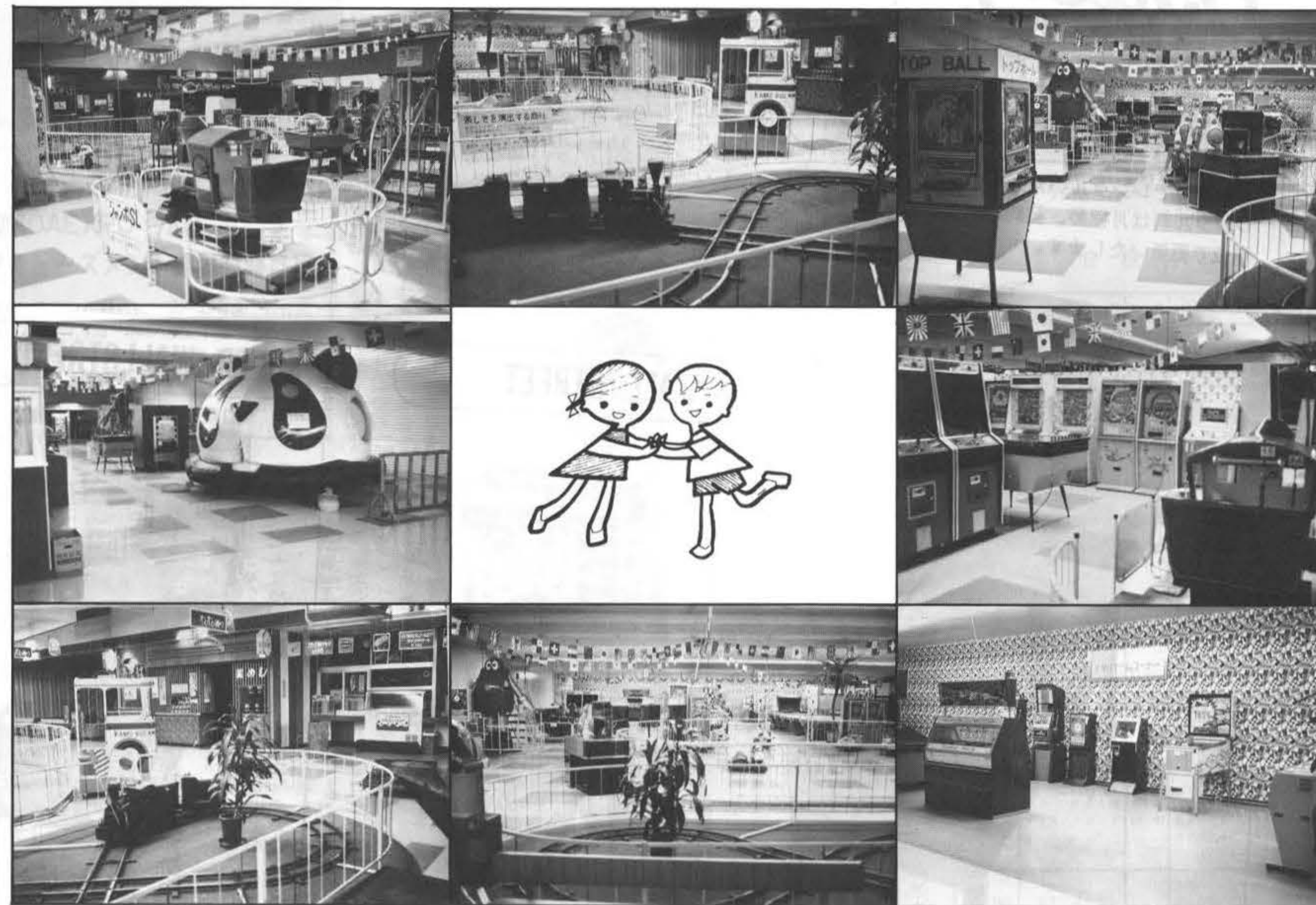
㈱泰　東
大阪市淀川区西中島6－31－5　大昭ビル　TEL 06 (304)2428

代理店　㈱千代田商会　郡山市方八町2－5－16　栗原ビル　TEL. 0249(43) 0032

ゲーム場紳士録 第4回

八百半デパート
沼津店

静岡県沼津市 ☎0559(51)2431

新幹線「三島」駅から車で約10分。近郊住宅地に変わりつつある沼津の近くに、駐車場を備えたショッピングセンター「八百半デパート」がある。今年5月のオープン以来、日曜日の家族連れのショッピング客が多い。営業時間午前10時から午後7時。ただし、ゲーム場は午後9時まで。

スーパーの中のゲーム場といったイメージが、完全に打ち砕かれた。一階に約二百二十坪のゲームコーナーを設置、専用入口も設けるほどの熱の入れよう。〝買物したり遊んだり〟の八百半デパートのキャッチフレーズどおり、売場とゲームコーナーがフロアー続きで、完全に一体化している感じを受ける。

またショッピングセンターの閉まる午後七時からは、売場とはシャッターで区切り、ゲームコーナーだけが午後九時まで営業を続けている。あまり遊ぶもののない住宅地にあって、家族の夜の憩の場としても親しまれている。

このゲームコーナーを運営している㈱三栄（本社＝沼津市大岡三四三－三、☎〇五五九－二一－五一八四、吉川正明社長）は、現在十二軒の店を運営。三年前からオペレーターの仲間入りをしたとは思えないほどの活躍ぶりをみせている。

ゲームコーナーに入って、まず驚いたことは、広くて明るいということ。そしてすばらしいのが機械の清潔さ。社長はじめ社員の方々の、ゲーム機に対する心構えがうかがえる。メダルゲームとアーケードゲームを分け、また家族いっしょに遊べるゲーム機を多く設置したり、無料で遊べるコーナーやブランコ、ぜいたくなほどゆったりとしたスペース。どれも子供達が安心して心から遊べるようにとの、細かい気の配り方である。定休日で、子供達の笑い声が聞こえなかったのが実に残念。

娯楽機械の総合卸　有限会社　**タートル**
〒661 尼崎市時友字シモンデン230 2
TEL. (06) 432 2706